

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

Pada bab ini, peneliti akan memaparkan tentang metode penelitian yang digunakan dalam penerapan media permainan Dory untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran sejarah. Adapun sub bab yang akan dipaparkan yaitu lokasi dan subjek penelitian, desain penelitian, metode penelitian, fokus penelitian, instrumen penelitian, teknik penelitian, pengolahan dan validasi data.

#### **3.1 Lokasi dan Subjek Penelitian**

##### **3.1.1 Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian yang dilakukan oleh peneliti berada di SMA Negeri 7 Bandung. Sekolah tersebut bertempat di Jalan Lengkong Kecil No. 53, Paledang, Lengkong, Kota Bandung. Sekolah ini berdiri sejak 30 Mei 1966 dan sudah berakreditasi A. Sekolah ini merupakan salah satu sekolah di kota Bandung yang menerapkan Kurikulum 2013 sebagai acuan pelaksanaan proses pembelajaran.

SMA Negeri 7 Bandung ini dipilih sebagai lokasi penelitian karena alasan berikut ini:

1. Kepala sekolah dan guru mata pelajaran Sejarah menerima serta mendukung penelitian yang akan dilaksanakan di sekolah tersebut
2. Media permainan Dory – sebagai media yang akan digunakan dalam penelitian – merupakan media yang belum pernah digunakan oleh guru di sekolah ini.
3. Perlunya peningkatan kegiatan belajar mengajar sejarah di kelas XI IPS 3 dalam hal pemahaman konsep sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah.

### 3.1.2 Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah siswa kelas XI IPS 3 Tahun Ajaran 2018/2019 di SMAN 7 Bandung. Siswa di kelas XI IPS 3 berjumlah 30 orang yang terdiri dari 15 orang laki-laki dan 15 orang perempuan. Pemilihan kelas tersebut tidak terlepas dari kondisi kelas yang mempunyai permasalahan yang menonjol dalam kurangnya pemahaman konsep dalam pembelajaran sejarah. Permasalahan ini terlihat saat peneliti melakukan pra-penelitian pada Maret 2018. Rendahnya pemahaman konsep siswa terlihat ketika siswa tertarik kepada konsep yang berkaitan dengan pembelajaran sejarah yang diucapkan oleh guru namun tetap tidak dapat memahami maksud dari konsep tersebut walaupun telah diberikan penjelasan lebih dari satu kali oleh guru. Peneliti juga menemukan kesalahan klasifikasi konsep yang dilakukan oleh salah satu siswa di kelas XI IPS 3 dan siswa lainnya tidak menyadari kesalahan tersebut. Selain itu peneliti menemukan masih kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran di kelas, terutama media pembelajaran permainan meskipun sebagian besar siswa kelas XI IPS 3 merupakan siswa yang aktif dalam aspek kinestetik. Dengan demikian penggunaan permainan sebagai media pembelajaran di kelas dapat menjadi alternatif untuk membantu meningkatkan pemahaman konsep siswa.

### 3.2 Metode Penelitian

Penelitian dapat diartikan sebagai suatu usaha yang dilakukan secara sistematis untuk mencari atau memperbaiki suatu masalah. Ketika melaksanakan penelitian, seorang peneliti harus memilih jenis metode yang akan digunakan untuk mendapatkan data penelitian agar hasil penelitian yang dilakukan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Pernyataan ini ditegaskan oleh pendapat Sugiono (2014, hlm. 3) yang menjelaskan bahwa metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.

Berdasarkan pendapat Sugiono, semua jenis penelitian harus memiliki metode penelitian agar data yang didapatkan selama proses penelitian dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Maka dari itu peneliti pun berusaha memilih salah satu metode yang akan digunakan dalam penelitian ini. Metode penelitian

Nurul Hasanah Kusumah Dewi, 2019

**PENGUNAAN MEDIA PERMAINAN LUDO HISTORY (DORY) UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH (PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI XI IPS 3 SMA NEGERI 7 BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian Tindakan Kelas merupakan salah satu jenis penelitian kualitatif. Hal tersebut ditegaskan oleh pendapat Kunandar (2012, hlm. 46) yang mengemukakan bahwa Penelitian Tindakan Kelas termasuk ke dalam penelitian kualitatif meskipun data yang dikumpulkan bisa saja bersifat kuantitatif dimana uraiannya bersikap deskriptif dalam bentuk kata-kata dan peneliti merupakan instrumen pertama dalam pengumpulan data, proses sama pentingnya dengan produk.

Pada hakikatnya Penelitian Tindakan Kelas merupakan upaya perbaikan yang dilakukan guru dalam pembelajaran di kelas. Hal tersebut dijelaskan lebih lanjut oleh Hopkins (dalam Hasan, dkk, 2011, hlm. 72) mendefinisikan Penelitian Tindakan Kelas sebagai kegiatan yang dilakukan guru untuk menumbuhkan kualitas mengajarnya atau kualitas mengajar teman sejawat atau menguji asumsi-asumsi dari teori-teori pendidikan dalam prakteknya di kelas. Berkaitan dengan pendapat Hopkins, Arikunto (2008, hlm 3) mengemukakan bahwa Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama.

Senada dengan pendapat Hopkins dan Arikunto, Suyanto dalam (Muslich, 2009, hlm. 9) menjelaskan bahwa Penelitian Tindakan Kelas adalah suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki atau meningkatkan praktik-praktik pembelajaran di kelas secara profesional. Kemudian Kunandar (2012, hlm. 63) pun menjelaskan bahwa Penelitian Tindakan Kelas bertujuan untuk memecahkan permasalahan nyata yang terjadi di dalam kelas yang dialami langsung dalam interaksi antara guru dan siswa yang sedang belajar.

Adapun karakteristik Penelitian Tindakan Kelas yang membedakan dengan jenis penelitian lainnya menurut Hasan dkk. (2011, hlm. 72-73) sebagai berikut:

1. Situasional, artinya berkaitan langsung dengan permasalahan konkret yang dihadapi guru dan siswa;
2. Kontekstual, artinya pelaksanaan PTK bersamaan dengan keadaan pembelajaran yang sesungguhnya;

3. Kolaboratif, adanya partisipasi antara guru-siswa atau pihak lain yang terkait membantu proses pembelajaran;
4. *Self-reflective* dan *self-evaluative* dimana pelaksanaan dan pelaku tindakan serta objek yang dikenai tindakan melakukan refleksi dan evaluasi diri terhadap hasil atau kemajuan yang dicapai;
5. Luwes, dimana guru ataupun siswa tidak merasakan bahwa mereka sedang menjadi objek penelitian;
6. Fleksibel dalam arti memberikan sedikit kelonggaran dalam pelaksanaan tanpa melanggar kaidah metodologi ilmiah. Misalnya tidak ada prosedur sampling dan lain-lain.

Mengacu kepada pendapat para ahli yang telah dipaparkan serta mengingat hasil pra-penelitian yang dilakukan oleh peneliti yang menunjukkan adanya permasalahan dalam pembelajaran sejarah di kelas XI IPS 3, serta diperlukannya sebuah upaya untuk menyelesaikan permasalahan tersebut secara berkesinambungan guna meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah di kelas tersebut, maka peneliti memutuskan untuk memilih metode Penelitian Tindakan Kelas sebagai metode untuk melakukan penelitian yang berjudul “Penggunaan Media Permainan Dory untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran Sejarah di Kelas XI IPS 3 SMA Negeri 7 Bandung”. Selain itu, jika mengacu kepada salah satu karakteristik Penelitian Tindakan Kelas, yaitu kolaboratif, dalam penelitian ini, peneliti akan melakukan kolaborasi dengan guru ajar mata pelajaran Sejarah Indonesia di kelas XI IPS 3 yang berinisial AN sebagai guru mitra.

### 3.3 Desain Penelitian

Metode Penelitian Tindakan Kelas memiliki beberapa model penelitian yang digunakan sebagai acuan peneliti dalam melaksanakan penelitian. Hal ini ditegaskan oleh Sanjaya (2013, hlm. 48) yang mengemukakan bahwa model (model dalam Penelitian Tindakan Kelas) berfungsi sebagai sarana untuk mempermudah berkomunikasi, atau sebagai petunjuk yang bersifat perspektif untuk mengambil suatu keputusan, atau sebagai petunjuk menyusun perencanaan untuk kegiatan penelitian,

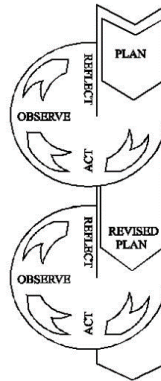
Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian model Kemmis dan Mc. Taggart dengan empat komponen penelitian

Nurul Hasanah Kusumah Dewi, 2019

**PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN LUDO HISTORY (DORY) UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH (PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI XI IPS 3 SMA NEGERI 7 BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

tindakan, yakni perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Berikut ini merupakan ilustrasi dari desain model Kemmis dan Mc. Taggart:



Gambar 3.1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis dan Mc Taggart (Wiriaatmadja, 2012, hlm 66)

Desain penelitian model Kemmis dan Mc. Taggart tersebut dipilih karena model ini lebih sederhana dibandingkan dengan model atau desain penelitian tindakan kelas lainnya namun memiliki tahap-tahap penelitian yang cocok untuk penelitian ini. Dalam model Kemmis dan Mc. Taggart, memandang komponen sebagai langkah dalam siklus, sehingga mereka menyatukan dua komponen yaitu pelaksanaan dan pengamatan sebagai satu kesatuan. Kemudian hasil dari pengamatan ini kemudian dijadikan dasar dalam tahap selanjutnya, yaitu refleksi. Sehingga dengan menggunakan model ini, maka pelaksanaan setiap tahapan dalam penelitian tidak semua komponen tahapannya dilakukan secara terpisah satu sama lain, akan tetapi ada komponen tahapan penelitian tindakan yang dapat dilakukan secara bersamaan sebagaimana dijelaskan di atas. Dengan demikian hal ini bisa kemudian mendorong terhadap efektifitas waktu dalam pelaksanaan tindakan. Secara lebih lanjut peneliti memaparkan komponen dalam siklus penelitian tindakan kelas dari desain penelitian yang telah dipilih, yaitu sebagai berikut.

### 3.3.1 *Plan* (Perencanaan)

Pada tahap perencanaan ini peneliti melakukan beberapa persiapan seperti melakukan keesepakatan antara peneliti dengan guru mitra sebagai kolaborator,

Nurul Hasanah Kusumah Dewi, 2019

*PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN LUDO HISTORY (DORY) UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH (PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI XI IPS 3 SMA NEGERI 7 BANDUNG*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

membuat instrumen pengamatan yang digunakan untuk merekam proses tindakan, dan menentukan fokus masalah yang perlu mendapatkan perhatian khusus dalam penelitian. Secara lebih jelas, perencanaan yang dilakukan oleh peneliti terdiri dari beberapa tahap, yaitu:

1. Menentukan kelas yang akan dijadikan sebagai subjek penelitian
2. Melakukan pengamatan sebagai observasi pra-penelitian terhadap kelas yang dijadikan sebagai subjek penelitian
3. Memohon kesediaan guru pengampu mata pelajaran sejarah di kelas yang menjadi subjek penelitian peneliti untuk menjadi guru mitra dalam penelitian yang akan dilaksanakan.
4. Mendiskusikan waktu penelitian dengan guru mitra
5. Menentukan materi pembelajaran yang cocok digunakan untuk melaksanakan penelitian
6. Menentukan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan pada saat menggunakan media permainan Dory
7. Menyusun Rencana Pelaksanaan (RPP) yang akan digunakan pada saat penelitian
8. Menyusun format observasi sebagai alat untuk mengukur tingkat keberhasilan proses belajar siswa dalam hal meningkatkan pemahaman konsep siswa dengan penggunaan media permainan Dory
9. Mengumpulkan data yang diperoleh ketika tindakan dilaksanakan
10. Melakukan refleksi dengan guru mitra untuk melihat permasalahan yang terjadi selama tindakan maupun kekurangan yang terdapat dalam tindakan dan mencari solusi untuk memperbaiki permasalahan maupun kekurangan tersebut
11. Merencanakan pengolahan data yang diperoleh dari hasil penelitian

### **3.3.2 Act (Tindakan)**

Pada tahap pelaksanaan tindakan ini, peneliti merealisasikan rencana yang telah disusun pada tahap sebelumnya. Tahap pelaksanaan penelitian ini akan dilakukan selama dua pertemuan mengingat pelaksanaan permainan Dory

Nurul Hasanah Kusumah Dewi, 2019

**PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN LUDO HISTORY (DORY) UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH (PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI XI IPS 3 SMA NEGERI 7 BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

membutuhkan adanya persiapan materi. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam tahap pelaksanaan ini adalah sebagai berikut.

1. Menggunakan instrumen penelitian yang telah disusun sebagai penunjang pengumpulan data penelitian
2. Melaksanakan tindakan sesuai dengan rencana yang telah disusun pada tahap perencanaan. Adapun pelaksanaan tindakan dilakukan dalam dua tahap yaitu tahap persiapan dan tahap pelaksanaan yang terbagi ke dalam dua pertemuan

### 3.3.3 *Observe* (Observasi)

Tahap observasi atau pengamatan ini dilaksanakan bersamaan dengan tahap pelaksanaan tindakan. Pengamatan yang dilakukan dibantu oleh beberapa pengamat yang bertugas untuk mengamati guru ketika memberikan *treatment* dan mengukur pemahaman konsep siswa melalui indikator yang telah peneliti susun. Adapun kegiatan pengamatan yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Mengamati keadaan siswa yang menjadi subjek penelitian.
2. Mengamati kesesuaian tindakan dengan perencanaan yang telah disusun dalam penggunaan media permainan Dory dengan materi ajar di kelas.
3. Mengamati keefektifan peraturan dan teknis permainan dalam penggunaan media permainan Dory
4. Mengamati peningkatan pemahaman konsep siswa melalui penggunaan media permainan Dory

### 3.3.4 *Reflect* (Refleksi)

Tahap ini dilakukan peneliti untuk memproses data yang didapat saat pelaksanaan tindakan dan pengamatan telah dilakukan. Data tersebut dianalisis oleh peneliti untuk melihat efektivitas tindakan yang telah dilakukan serta melihat hal apa saja yang kurang atau belum berhasil dilaksanakan dengan baik dalam pelaksanaan tindakan untuk mendapatkan solusi guna memperbaiki pelaksanaan tindakan pada siklus selanjutnya.

Nurul Hasanah Kusumah Dewi, 2019

**PENGUNAAN MEDIA PERMAINAN LUDO HISTORY (DORY) UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH (PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI XI IPS 3 SMA NEGERI 7 BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Tahapan refleksi ini dilakukan dengan berdiskusi bersama guru mitra dan pengamat yang hasil akhirnya adalah perencanaan baru yang akan digunakan dalam pelaksanaan tindakan pada siklus selanjutnya. Refleksi juga dilakukan oleh peneliti bersama kelas yang menjadi subjek penelitian untuk mengetahui pandangan dan saran dari kelas tersebut mengenai penggunaan media permainan Dory.

### **3.4 Fokus Penelitian**

Penelitian ini berfokus pada penggunaan media permainan Dory untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa. Pada penelitian ini modifikasi dilakukan oleh peneliti pada indikator ketercapaian dengan menyesuaikan indikator tersebut dengan subjek penelitian. Adapun variabel pertama dalam penelitian ini adalah media permainan Dory. Media permainan Dory adalah permainan Ludo yang telah dimodifikasi untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran Sejarah dengan sedikit penggabungan dari permainan monopoli dengan mengambil bentuk permainan yang menggunakan beberapa kartu yang dalam hal ini berupa kartu pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa dan beberapa kartu “bonus” yang isinya serupa dengan kartu “dana umum atau kesempatan” dalam permainan monopoli.

Variabel kedua dalam penelitian ini merupakan pemahaman konsep. Pemahaman konsep terjadi ketika siswa dapat menghubungkan pengetahuan “baru” dan pengetahuan lama mereka. Lebih tepatnya, pengetahuan yang baru masuk dipadukan dengan skema-skema dan kerangka-kerangka kognitif yang telah ada. Lantaran konsep-konsep di otak seumpama blok-blok bangunan yang di dalamnya berisi skema-skema dan kerangka-kerangka kognitif, pemahaman konsep menjadi dasar untuk memahami berbagai hal. Dalam penelitian ini pemahaman konsep dapat terwujud dengan mengenal konsep yang berkaitan dengan konten yang dipelajari, menjelaskan makna konsep tersebut, memberi contoh dari konsep tersebut, mengklasifikasikan serta menghubungkan konsep-konsep yang berkaitan dengan konten yang sedang dipelajari. Berikut ini tabel indikator yang akan dikaji oleh peneliti.



Tabel 3.1  
Tabel Indikator Pemahaman Konsep yang Akan Digunakan pada Penelitian Ini

No.	Indikator	Deskripsi Indikator
1.	Membaca sumber terpercaya mengenai materi yang sedang dipelajari	Siswa mampu memilih dan mengidentifikasi sumber terpercaya untuk mengkaji konten sejarah yang sedang dipelajari dan konsep-konsep yang berhubungan dengan konten tersebut.
2.	Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan materi yang dipelajari	Siswa mampu menyebutkan atau menuliskan konsep yang berkaitan dengan konten yang sedang dipelajari
3.	Menjelaskan konsep-konsep yang berkaitan dengan materi yang dipelajari	Siswa mampu menafsirkan makna konsep yang berkaitan dengan konten yang sedang dipelajari dengan bahasa sendiri tanpa mengubah makna konsep tersebut.
4.	Memberikan contoh dari konsep yang berkaitan dengan materi yang dipelajari	Siswa mampu memberika contoh yang relevan dari konsep-konsep yang ditemukan
5.	Mengklasifikasikan konsep-konsep yang berkaitan dengan materi yang dipelajari	Siswa mampu mengklasifikasikan kumpulan konsep yang ditemukan dengan tepat
6.	Menghubungkan konsep-konsep yang berkaitan dengan materi yang dipelajari	Siswa mampu menghubungkan konsep-konsep yang ditemukannya secara tepat

Indikator-indikator dalam tabel di atas digunakan untuk mengukur pemahaman konsep siswa ketika peneliti menggunakan media permainan Dory.

Nurul Hasanah Kusumah Dewi, 2019

**PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN LUDO HISTORY (DORY) UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH (PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI XI IPS 3 SMA NEGERI 7 BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Dalam menggunakan media permainan Dory, peneliti menerapkan langkah-langkah pembelajaran yang akan dijabarkan pada tabel di bawah ini.

Tabel 3.2  
*Tabel Langkah Penggunaan Media Permainan Dory untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa*

No.	Langkah Pembelajaran	Deskripsi
1.	Tahap Persiapan	a. Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai b. Guru membagi siswa ke dalam 6 kelompok dan membagi kelompok-kelompok tersebut ke dalam tema yang berbeda (hanya pada siklus I) c. Guru meminta setiap kelompok menunjuk satu orang untuk menjadi ketua kelompok. Ketua kelompok bertugas membantu teman kelompok untuk menjawab kartu pertanyaan serta mengatur teman-temannya yang bertugas sebagai pion (dalam permainan Dory) d. Guru menjelaskan aturan permainan Dory e. Guru memberikan arahan mengenai informasi yang harus dikaji oleh kelompok. Kemudian guru memberi waktu satu jam pelajaran untuk berdiskusi kelompok untuk mengkaji tema. f. Setelah mengkaji materi, guru meminta siswa mempresentasikan hasil kajian tema kelompok masing-masing. g. Setelah presentasi, guru memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya, kemudian memberikan penguatan dan mengoreksi jika materi yang disampaikan oleh siswa kurang tepat serta memandu siswa untuk

Nurul Hasanah Kusumah Dewi, 2019

**PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN LUDO HISTORY (DORY) UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH (PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI XI IPS 3 SMA NEGERI 7 BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

		<p>menyimpulkan hasil pembelajaran dan mengambil nilai positif yang dapat dipelajari.</p> <p>h. Guru mengingatkan siswa untuk mempelajari tema kelompok lain agar dapat merebut pertanyaan kelompok lain.</p>
2.	Tahap Pelaksanaan	<p>a. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai teknis dan peraturan Dory yang belum dipahami</p> <p>b. Guru memberikan penguatan mengenai peraturan dan teknis Dory</p> <p>c. Guru meminta siswa untuk duduk bersama kelompok yang sudah dibentuk pada pertemuan sebelumnya</p> <p>d. Guru meminta siswa mengisi Lembar Kerja Siswa (LKS)</p> <p>e. Guru dan siswa berpindah ke aula</p> <p>f. Guru memeriksa Lembar Kerja Siswa (LKS) yang telah dikerjakan oleh siswa</p> <p>g. Permainan Dory dimulai dengan dipimpin oleh guru</p> <p>h. Guru memandu siswa untuk menyimpulkan hasil pembelajaran dan mengambil nilai positif yang dapat dipelajari.</p>

### 3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Melalui instrumen yang tepat peneliti dapat memperoleh informasi berbagai kelemahan yang perlu diperbaiki serta memperoleh informasi keberhasilan yang diperoleh. Instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti yang ditunjang oleh instrumen lainnya. Hal ini diperkuat oleh pendapat Kunandar

Nurul Hasanah Kusumah Dewi, 2019

*PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN LUDO HISTORY (DORY) UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH (PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI XI IPS 3 SMA NEGERI 7 BANDUNG*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

(2012, hlm. 46) yang menjabarkan bahwa penelitian tindakan kelas termasuk ke dalam penelitian Kualitatif meskipun data yang dikumpulkan bisa saja bersifat kuantitatif dimana uraiannya bersikap deskriptif dalam bentuk kata-kata dan peneliti merupakan instrumen pertama dalam pengumpulan data, proses sama pentingnya dengan produk

Adapun instrumen penelitian yang digunakan oleh peneliti akan dijabarkan sebagai berikut.

### **3.5.1 Peneliti**

Seperti yang telah disinggung dalam pendapat Kunandar di atas, bahwa peneliti merupakan instrumen pertama dalam proses pengumpulan data dalam suatu penelitian. Pendapat Kunandar tersebut diperkuat oleh pendapat Moleong (2004, hlm. 4) yang menjelaskan bahwa dalam penelitian kualitatif, peneliti sendiri atau dengan bantuan orang lain merupakan alat pengumpul data utama. Hal ini dilakukan karena jika memanfaatkan alat yang bukan manusia dan mempersiapkannya terlebih dahulu seperti yang lazim digunakan dalam penelitian klasik, maka sangat tidak mungkin untuk mengadakan penyesuaian terhadap kenyataan-kenyataan yang ada di lapangan.

### **3.5.2 Lembar Panduan Observasi**

Instrumen ini digunakan untuk mengumpulkan data dengan cara mengamati kegiatan yang dilakukan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Peneliti menyusun lembar panduan observasi dalam bentuk daftar ceklis yang disertai dengan keterangan. Lembar observasi yang disusun terdiri dari lembar observasi guru untuk mengamati tindakan yang dilakukan guru dalam penggunaan media permainan Dory dan lembar observasi siswa untuk mengamati sejauh mana ketercapaian indikator pemahaman konsep yang telah disusun peneliti pada saat siswa melaksanakan pembelajaran menggunakan media permainan Dory.

### 3.5.3 Catatan Lapangan (*Field Note*)

Catatan lapangan (*field note*) dibuat oleh peneliti atau mitra peneliti yang melakukan pengamatan atau observasi (Wiriaatmadja, 2012, hlm. 125). Pendapat Wiriaatmadja tersebut selaras dengan pendapat Kunandar (2012, hlm. 197-198) yang mengemukakan bahwa catatan lapangan adalah catatan yang dibuat oleh peneliti atau rekan peneliti yang melakukan pengamatan atau observasi terhadap subjek atau objek penelitian tindakan kelas. Catatan lapangan yang digunakan dalam penelitian berbentuk catatan deskriptif untuk menggambarkan berbagai kejadian yang terjadi pada proses pembelajaran. Adapun aspek pembelajaran di kelas yang menjadi hal yang harus diamati adalah suasana kelas, pengelolaan kelas, hubungan interaksi guru dengan siswa, interaksi siswa dengan siswa, demikian juga dengan kegiatan lain dari penelitian ini seperti aspek orientasi, perencanaan, pelaksanaan, diskusi dan refleksi dapat dibaca kembali dari catatan lapangan ini.

### 3.5.4 Pedoman Wawancara

Wawancara dilakukan oleh peneliti untuk memudahkan pengambilan data dan pengambilan tindakan dalam penelitian. Melalui wawancara kepada siswa, peneliti dapat mengetahui keinginan siswa dalam pembelajaran sejarah hingga tanggapan siswa sebelum dan setelah belajar dengan menggunakan media permainan Dory. Menurut Narbuko & Achmad (2004, hlm. 83), wawancara adalah proses Tanya jawab dalam penelitian yang berlangsung secara lisan dalam mana dua orang atau lebih bertatap muka mendengarkan secara langsung informasi-informasi atau keterangan-keterangan. Dalam melaksanakan wawancara, peneliti menggunakan pedoman wawancara. Pedoman wawancara ini berisi sejumlah pertanyaan yang telah dibuat oleh peneliti untuk mendapatkan informasi dari responden.

## 3.6 Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang dibutuhkan, peneliti harus menentukan teknik apa saja yang akan digunakan untuk mendapatkan data tersebut. Adapun teknik

pengumpulan data dalam penelitian ini adalah teknik observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Ketiga teknik tersebut akan dipaparkan lebih lanjut.

### **3.6.1 Observasi**

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang akan diamati atau diteliti (Sanjaya, 2013, hlm. 86). Observasi dilakukan untuk mengamati setiap tindakan peneliti dalam menggunakan media permainan Dory dan mengamati perilaku siswa sebagai pengaruh tindakan yang dilakukan oleh peneliti. Dalam melakukan observasi, observer mengamati proses pembelajaran dengan mengacu kepada lembar panduan observasi dan menggunakan catatan lapangan untuk mencatat hasil observasi secara deskriptif.

### **3.6.2 Wawancara**

Wawancara merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang sering digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian tindakan kelas. Menurut Sanjaya (2013, hlm. 84) wawancara atau interviu dapat diartikan sebagai teknik mengumpulkan data dengan menggunakan bahasa lisan baik secara tatap muka maupun melalui saluran media tertentu.

Wawancara pada penelitian ini dilakukan kepada guru mitra dan beberapa orang siswa yang mewakili di kelas. Wawancara yang dilakukan ini akan memudahkan peneliti untuk mengetahui kendala-kendala dalam penelitian maupun hasil yang dirasakan setelah diberikan tindakan.

### **3.6.3 Studi Dokumentasi**

Studi dokumentasi merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar, maupun elektronik (Sukmadinata, 2012, hlm. 221). Kemudian Nilamsari (2014, hlm. 179) menambahkan bahwa teknik ini merupakan salah satu metode yang digunakan dalam penelitian ilmu sosial.

Nurul Hasanah Kusumah Dewi, 2019

*PENGUNAAN MEDIA PERMAINAN LUDO HISTORY (DORY) UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH (PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI XI IPS 3 SMA NEGERI 7 BANDUNG*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Mengenai kedudukan studi dokumentasi dalam penelitian Sugiyono (dalam Nilamsari 2014, hlm. 179) menjelaskan bahwa studi dokumentasi merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif. Bahkan kredibilitas hasil penelitian kualitatif akan semakin tinggi jika menggunakan studi dokumentasi dalam metode penelitian kualitatifnya. Adapun studi dokumentasi yang digunakan pada penelitian ini ialah rekaman foto untuk merekam suasana kelas secara mendetail tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi di kelas, dokumen-dokumen resmi seperti: silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran.

### **3.7 Pengolahan dan Analisis Data**

Data yang telah terkumpul perlu diolah dan dianalisis sehingga data tersebut memberikan informasi yang berarti. Oleh karena itu mengolah dan menganalisis data menjadi proses yang penting dalam pelaksanaan penelitian ini. Proses pengolahan dan analisis data dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif. Melalui proses analisis tersebut data mentah yang diperoleh selama observasi diolah menjadi data penelitian.

Proses analisis data penelitian ini dilakukan secara terus-menerus untuk melihat peningkatan dan perubahan yang terjadi dari tindakan selama pelaksanaan pembelajaran. Hal ini dipertegas dengan pendapat Nasution (dalam Sugiyono, 2014, hlm, 336) yang menyatakan bahwa “analisis telah mulai sejak merumuskan dan menjelaskan masalah, sebelum terjun ke lapangan, dan berlangsung terus sampai penulisan hasil penelitian.”

#### **3.7.1 Data Kualitatif**

Pengolahan dan analisis data kualitatif pada penelitian ini berpedoman pada aktivitas pengolahan data kualitatif menurut Huberman (dalam Sugiyono, 2014, hlm. 337) yang akan dijabarkan sebagai berikut.

### **3.7.1.1 Reduksi Data**

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan.

### **3.7.1.2 Penyajian Data**

Tahap penyajian data merupakan upaya penyusunan data ke dalam pernyataan. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, dan teks yang bersifat naratif. Dengan menyajikan data, maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut. Pada penelitian ini, peneliti melakukan tahap penyajian data dengan menganalisis lebih lanjut data yang telah dirangkum pada tahap reduksi.

### **3.7.1.3 Penarikan Kesimpulan**

Tahap penarikan kesimpulan dilakukan sebagai kelanjutan dari tahap reduksi dan penyajian data yang telah dilakukan. Penarikan kesimpulan ini dilakukan dengan menarik intisari atas sajian data dalam bentuk pernyataan singkat dan padat tetapi mengandung pengertian yang luas. Pada proses ini pun kesimpulan dikemukakan untuk melihat apakah data yang diperoleh telah menjawab rumusan masalah penelitian sehingga hasil dari penelitian ini dapat dipertanggungjawabkan

## **3.7.2 Data Kuantitatif**

Pengolahan dan analisis data kuantitatif dilakukan oleh peneliti untuk mengukur pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran sejarah dengan menerapkan media permainan Dory dalam proses pembelajaran. Mengenai pengolahan dan analisis data kuantitatif, Sugiyono (2014, hlm. 14) menjelaskan



bahwa data kuantitatif adalah data yang dikumpulkan dengan cara memanfaatkan instrumen penelitian yang digunakan.

Dalam penelitian ini, analisis data kuantitatif diperoleh dari hasil penskoran lembar observasi yang telah disusun oleh peneliti. Data yang telah diperoleh dari tindakan dihitung kemudian disajikan dalam bentuk tabel serta diagram agar dapat terlihat peningkatan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran sejarah. Adapun rumus yang digunakan oleh peneliti untuk mengolah skor siswa adalah sebagai berikut.

$$\text{Peningkatan Pemahaman Konsep Siswa} = \frac{\text{Jumlah skor per siklus} \times 100\%}{\text{Jumlah skor maksimum}^*}$$

\*) Skor maksimum yang diperoleh = 18

### 3.8 Validitas Data

Adapun bentuk usaha peneliti untuk membuat penelitian ini diakui validitasnya adalah dengan melaksanakan teknik validitas data berikut ini.

#### 1. *Triangulasi*

*Triangulasi* yaitu memeriksa kebenaran analisis dengan membandingkan dengan hasil orang lain seperti mitra peneliti yang hadir dan menyaksikan situasi yang sama. Pernyataan ini didukung oleh pendapat Moleong (2004, hlm. 330) yang menjelaskan bahwa "*triangulasi* adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain dalam membandingkan hasil wawancara terhadap objek penelitian". Pendapat Moleong selaras dengan pendapat Sanjaya (2013, hlm. 98) yang mengemukakan bahwa triangulasi dapat dilakukan dengan mencari data dari berbagai sumber. Artinya, pengamatan tentang sesuatu sebaiknya menggunakan banyak pengamat sehingga masing-masing pengamat dapat memberikan argumentasi sesuai dengan hasil pengamatan, dengan demikian peneliti dapat terhindar dari kesalahan menyimpulkan. Pendapat Sanjaya diperkuat oleh pernyataan Supriatna (2007, hlm. 198) yang menjelaskan bahwa *triangulasi* dilakukan dengan cara kaji banding data dari sumber yang berbeda seperti guru, siswa, guru mitra atau ahli yang diundang ke dalam kelas.

Nurul Hasanah Kusumah Dewi, 2019

**PENGUNAAN MEDIA PERMAINAN LUDO HISTORY (DORY) UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH (PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI XI IPS 3 SMA NEGERI 7 BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Adapun *triangulasi* pada penelitian ini dilakukan berdasarkan tiga sudut pandang, yaitu sudut pandang guru mitra selaku kolabolator tindakan, peneliti dan observer selaku pihak yang mengumpulkan data pada saat tindakan, serta sudut pandang siswa untuk memberikan informasi mengenai pengaruh tindakan terhadap siswa.

## 2. *Member Check*

*Member Check* dilakukan dengan memeriksa kembali keterangan-keterangan atau informasi data yang diperoleh selama observasi atau wawancara terkait keterangan atau kejelasan informasi agar sifatnya tidak berubah sehingga dapat dipastikan keajegan dan kebenaran datanya. Hal ini selaras dengan pendapat Sugiyono (2014, hlm. 375) yang menjelaskan bahwa “*member check* adalah proses pengecekan data yang diperoleh peneliti kepada pemberi data”. Peneliti memeriksa kembali keterangan dan informasi data yang diperoleh selama pengumpulan data berlangsung dari hasil observasi, wawancara, dan studi dokumentasi.

## 3. *Audit Trail*

Pada teknik ini, yang dilakukan peneliti adalah mengecek hasil penelitian sementara beserta prosedur dan pengumpulan datanya dengan mengkonfirmasi data pada bukti temuan yang telah diperiksa dan dicek keabsahannya pada sumber data.

## 4. *Expert Opinion*

Teknik ini dilakukan peneliti dengan meminta nasihat kepada pakar dalam hal ini adalah pembimbing penelitian. Pakar atau pembimbing akan memeriksa semua tahapan kegiatan penelitian dan memberikan arahan atau *judgements* terhadap masalah-masalah penelitian dengan demikian akan meningkatkan derajat kepercayaan penelitian.